

AUF DER WALZ

EIN SPIEL VON JIMMY MAAS
FÜR 2-4 SPIELER




DAS
GLOSSAR



AUF DER WALZ

DAS GLOSSAR

Die Wandergesellen verwenden etliche Begriffe, die wir aus der Alltagssprache nicht kennen – und auch nicht verstehen. Manche Begriffe haben ihre Wurzeln im Jiddischen, andere im Rotwelsch.



Einige dieser Begriffe tauchen auch in **Auf der Walz** auf, um bestimmte Gegenstände bzw. Tätigkeiten so zu benennen, wie es die Wandergesellen tun. Es folgt – in alphabetischer Reihenfolge – eine Aufzählung dieser Begriffe mit einer kurzen Erläuterung.

AUSBALDOWERN/BALDOWERN:

Die Begriffe stammen aus dem Rotwelsch, der Sprache der Bettler und des fahrenden Volks und bedeuten „erkunden“ bzw. „auskundschaften“. Im Spiel steht das Ausbaldowern für das Aufdecken eines Landschaftsplättchens, die vorgibt, wie der Weg fortgesetzt werden kann. Damit ist immer ein gewisses Maß an Unsicherheit und Überraschung verbunden.

CHARLOTTENBURGER

(CHARLY): Der *Charlottenburger* wird von den Gesellen liebevoll Charly genannt. Die Bezeichnung geht auf einen Berliner *Kluftschnaider* aus Charlottenburg zurück, der die fertig

gestellte Gesellenkluft in ein Tuch wickelte, das mit Motiven aus dem Handwerk bedruckt war und bekannte Städtemotive zeigte. In ein solches Tuch wickeln die Wandergesellen ihre Habseligkeiten nach einer speziellen Packweise ein. Im Spiel ist der *Charly* ein Tableau, das jedem Spieler zur Organisation seiner Materialien dient.

FREMDGESCHRIEBENER GESELLE: Ein Handwerker, der sich auf der traditionellen Wanderschaft befindet, wird auch als *Fremdgeschriebener* oder *Fremder* bezeichnet.

GELDKATZE: Dies ist ein gebräuchliches Wort der Gesellen für den Geldbeutel. Die *Geldkatze* ist hier im Spiel ein Feld auf dem *Charly*, auf dem die Thaler aufbewahrt werden.

GESELLENBRUDERSCHAFTEN: Die Gesellen auf der Wanderschaft schlossen sich schon früh zu sogenannten Bruderschaften zusammen, die als Vorläufer der Gewerkschaften gelten. Sie richteten Sozialkassen für Wintergeld, Krankheit, Sterbefälle und Arbeitslosigkeit ein, um ihre Mitglieder abzusichern.

GOLDENER OHRRING: Der goldene Ohrring war die Versicherung für ein ordentliches Begräbnis. Starb ein Fremdgeschriebener auf seiner Wanderschaft, so nahmen ihm die Kameraden den Ohrring ab, verkauften ihn und bezahlten davon die Beerdigung. Verhielt sich ein Geselle grob unzünftig, so riss man ihm den Ohrring aus und kennzeichnete ihn auf diese Weise. Davon leitet sich der Begriff *Schlitzohr* ab. Auch hier im Spiel dient der Ohrring als stille Reserve: Er kann bei Geldknappheit gegen 8 Thaler eingetauscht werden. Benötigt man ihn in dieser Funktion bis zum Schluss nicht, bringt er 1 Siegpunkt bei der Schlusswertung.

HERBERGE: Die Herbergen sind immer wichtige Anlaufstellen der reisenden Gesellen. Kommen sie in eine

neue Stadt, führt ihr erster Weg dorthin. Sind sie in der Herberge zugereist und haben die Herbergseltern begrüßt, so benachrichtigen diese die einheimischen Gesellen. Diese kommen in die Herberge und heißen den neu zugereisten Gesellen willkommen. In der Herberge werden Nachrichten und Informationen ausgetauscht. Der Neue wird nach seinen Plänen befragt, ob er Arbeit sucht oder nur auf der Durchreise ist. Auch dient die Herberge den einheimischen Gesellen als Treffpunkt für den regelmäßigen Gesellenabend. Dieser ist nicht nur ein geselliges Beisammensein, hier werden auch organisatorische Fragen auf dem sogenannten Handwerkssaal geklärt. Außerdem vertreiben sich die Gesellen hier gerne ihre Zeit mit dem Singen von Liedern (*schallern*), dem Erzählen von Geschichten und mit Knobelspielen. Die Herbergen sind ein Ort der Begegnung: Im Spiel können die Gesellen Reisekameraden treffen, diese ein Stück des Weges mitnehmen und von ihren Fähigkeiten profitieren.

HUT: Schon im Hochmittelalter haben sich die Fremdgeschriebenen von der Leibeigenschaft frei gemacht. Als Zeichen des freien Mannes setzten sie sich den schwarzen Hut auf, der bis heute Teil der *Kluft* geblieben ist. Im Spiel dient der Hut als Sozialkasse, in die alle Spieler von ihrem Lohn einzahlen müssen. Der Inhalt kommt nach jedem Jahr einem Spieler zugute.

KANTHÖLZER: Die Walz gilt als das Studium der Handwerker auf der Wanderschaft. In dieser Zeit machen die fremdgeschriebenen Gesellen umfangreiche Erfahrungen auf unterschiedlichen Ebenen. Im Spiel werden die Erfahrungen durch kleine Kanthölzer symbolisiert und auf dem Kerbholz abgelegt.

KERBHOLZ: Früher wurde in Wirtshäusern die Anzahl der konsumierten Getränke in ein Kerbholz geritzt. Reiste jemand ab, ohne seine Rechnung zu begleichen, sagte man ihm nach: „Der hat was auf dem Kerbholz!“ Im Spiel dient das Kerbholz der „Buchführung“: Hier werden die Kanthölzer als Markierung gesammelter Erfahrungen abgelegt.

KLUFT: Die Kluft unterscheidet sich je nach Handwerk. Typische Bestandteile sind der schwarze Hut, der *Stenz*, die ausgestellte Hose, ein weißes Hemd, die Weste und die Joppe.

KNÜPPELDICK UND KRUMMBÜCKELIG: Diese beiden Begriffe stehen im Spiel im Zusammenhang mit den Kanthölzern, die knüppeldick, also gut, oder krummbuckelig, also schlecht bearbeitet sein können. Allgemein werden die Begriffe in der Gesellensprache benutzt, um etwas gut oder schlecht zu heißen.

KRAUTER UND MEISTER: Beide sind potenzielle Arbeitgeber. Die Kräuter haben allerdings keinen guten Ruf, da sie schlecht entlohnen und es bei ihnen meist nur Kraut zu essen gibt, was ihnen ihren Namen einbrachte. Beim Meister fragt der Geselle lieber um Arbeit nach. Hat ein Meister

keine Arbeit, so gibt er dem Gesellen wenigstens ein wenig Reisegeld in Höhe eines Stundenlohns oder Kost und Logis für eine Nacht.

Die reguläre Arbeit bei einem Meister zählt zu den wichtigsten Erfahrungen auf der Wanderschaft, denn hier kann der Geselle viel für sein Handwerk und allerlei über Land und Leute sowie deren Gepflogenheiten lernen. Am Ende des Arbeitsverhältnisses schreibt der Meister ein Zeugnis in das Wanderbuch, das als Nachweis für fachliche Qualifikationen dient. Jede Station, an der ein Geselle arbeitet, wird im Spiel mit einem Schenkegelei-Marker dokumentiert, egal, ob bei einem Kräuter oder einem Meister.

MÜSSIGANG: Um die vielen neuen Eindrücke zu verarbeiten, legen die Gesellen von Zeit zu Zeit Phasen des Müßiggangs ein. In diesen Zeiten können sie auch ihren musischen Interessen nachgehen. So entstanden viele Gedichte, Lieder und Bilder, die in das Kulturgut eingeflossen sind. Entsprechend gibt es im Spiel Felder, auf denen der Müßiggang gepflegt werden kann, wofür es am Schluss Bonuspunkte gibt.

NACHRICHTEN: Manchmal neigen Gesellen auch zu Geschwätzigkeit: Sie erzählen gerne, meist dem Hörensagen nach, übertreiben dabei. So kommen Halbwahrheiten und Gerüchte in die Welt, die sich ohne Rücksicht auf den Wahrheitsgehalt weiter verbreiten. Dies findet meist in feucht-fröhlichen Runden im Wirtshaus statt. Wer beim *Tippeln* in ein Wirtshaus einkehrt, kann dort eine Nachricht erhalten, die Vorteile bringt oder ins Wanderbuch kommt.

REISEKAMERAD: Oft sind Gesellen zu zweit oder in kleinen Gruppen unterwegs, was die *Tippelei* leichter, unterhaltsamer und sicherer macht. So genannte Reisekameraden werden oft zu Freunden auf Lebenszeit. Sie teilen Freud und Leid und helfen sich gegenseitig. Auch im Spiel profitieren die Gesellen von Reisekameraden, die sie ein Stück des Weges begleiten, bevor ihre Karte ins Wanderbuch kommt und am Schluss Punkte bringt.



REISEZEIT: In der Regel beträgt die Zeit der Wanderschaft drei Jahre und einen Tag. In dieser Zeit muss der Geselle die *Kluft* tragen und darf sich nicht näher als 50 km (Bannkreis) seinem Heimatort nähern, auch zu hohen Feiertagen nicht. Während der Reisezeit muss der Geselle in mindestens sieben verschiedenen Städten arbeiten, eine davon soll in einem nicht deutschsprachigen Land liegen. Der eine Tag am Schluss dient dazu, durch den Bannkreis wieder den Heimatort zu erreichen. Auch **Auf der Walz** verläuft über drei Jahre und einen Tag. Karten regeln die Dauer der jeweiligen „Spieljahre“: 3 x 6 Karten plus 1 Karte.

SCHENIEGELEI: So wird die Arbeit genannt. Entsprechend heißt das Verb *scheniegeln*. Das Arbeiten gehört natürlich zur Walz dazu, bei manchen Gesellen weniger, bei anderen steht es im Vordergrund. Es ist wichtig, weil die Gesellen so die unterschiedlichen Arbeitsweisen in den verschiedenen Regionen und Ländern kennenlernen. Gearbeitet wird in der Regel bei *Meistern* und *Krautern*. Jede aufgenommene Arbeitsstelle wird mit einem der sieben *Scheniegelei*-Marker gekennzeichnet. Pro Stadt geht nur einer in die Wertung ein.

STÄDTE: In den Städten befinden sich die Gesellschaften der Handwerkszünfte. Sie regeln die Ausbildung, betreuen die reisenden Gesellen, verwalten die Sozialkassen und sprechen bei Streitfällen Recht. Damit der Aufenthalt in einer Stadt als Arbeitsort anerkannt wird, soll der Geselle dort mindestens sechs Wochen, maximal jedoch sechs Monate arbeiten. Die Stadtkarten bestehen aus 3 Sechseckfeldern.

STADTZETTEL: Der Stadtzettel ist die historische Bezeichnung für eine Bescheinigung, die dem Gesellen auf der Wanderschaft ausgestellt wird, wenn er ein Arbeitsverhältnis

ordnungsgemäß beendet und sich während seines Aufenthaltes in der Stadt nichts hat zu Schulden kommen lassen. Im Spiel erhält ein Geselle beim Verlassen einer Stadt ein weißes Kantholz, das er beliebig auf seinem Kerbholz platzieren darf.

STENZ: Der Stenz ist ein knotig verdrehter oder wendelförmig gewachsener Wanderstock. Er dient neben seiner Funktion als Wanderstock auch zur Verteidigung, da die Gesellen auf der Walz keine Waffen tragen dürfen. Der Stenz hat zudem eine symbolische Bedeutung: seine Windungen symbolisieren den verschlungenen Weg, auf dem der Fremdgeschriebene sich befindet. Im Spiel erhält am Ende eines jeden Jahres der jeweils Führende eine Stenzkarte für sein Wanderbuch.

THALER: Die Thaler sind die Währung im Spiel. Geld spielt auf der Wanderschaft eine untergeordnete Rolle; Besitz verpflichtet und macht unfrei. Getreu dieses Mottos sind die Gesellen mit wenig Geld unterwegs. Durch zünftiges Vorsprechen, Lohn durch Arbeit oder Arbeit gegen Kost und Logis kommen sie ganz gut über die Runden. Ganz ohne Geld geht es allerdings auch auf der Walz nicht ... Jeder Spieler hat ein kleines Startkapital (Thaler), das im Spielverlauf wachsen und schrumpfen kann. Verdient werden die Thaler durch ehrliche Arbeit. Oder auch – mit Glück – beim Knobeln!

TIPPELN: Das ist die typische Bezeichnung für die Fortbewegung, die üblicherweise zu Fuß erfolgt. Die Zugweite und die möglichen Aktionen, die ein Geselle in seinem Zug ausführen kann, regeln die *Tippelkarten*, die jeder für die drei Jahre und den einen Tag zur Verfügung hat. Sie bilden den „Motor“ des Spiels.



© 2019 Spielworxx,
Nielande 12, D-48727 Billerbeck,
www.spielworxx.de